

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARN KOOPERATIF
TIPE JIGSAW IIDENGAN MODEL PEMBELAJARANSEARCH
SOLVE CREATE AND SHARE (SSCS) TERHADAPHASIL
BELAJARMATEMATIKASISWAKELASVIII
MTsNURULHIDAYAH SUNGAI SALAK
KECAMATAN TEMPULING
KABUPATENINDRAGIRI
HILIR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

M. KAMAL

NIM. 10815001865

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERISULTAN SYARIF KASIMRIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARN KOOPERATIF
TIPE JIGSAW II DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH
SOLVE CREATE AND SHARE* (SSCS) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
MTsN NURULHIDAYAH SUNGAI SALAK
KECAMATAN TEMPULING
KABUPATEN INDRAGIRI
HILIR**



Oleh

M. KAMAL

NIM. 10815001865

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/2012 M**

ABSTRAK

M. Kamal(2012) : “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Mts Nurul Hidayah Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir”

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh yang positif pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa dan mengetahui seberapa besar pengaruhnya. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Apakah terdapat pengaruh yang positif penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa?. Dan seberapa besar pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa?.”

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *Posttest-Only Design With Nonequivalent Group*. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai observer dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Nurul Hidayah Sungai Salak dan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, lembar observasi, dan tes hasil. Dalam penelitian ini, pertemuan dilaksanakan selama enam kali, yaitu lima kali pertemuan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share* (SSCS) dan satu pertemuan lagi dilaksanakan *posttest*. Untuk mengetahui hasil penelitian tersebut digunakan rumus tes-t. Sedangkan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share* (SSCS) menggunakan Kp.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diambil kesimpulan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share* (SSCS) memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 17.58%

ABSTRACT

M. Kamal(2012) : “The Effect Of Implementation Jigsaw Type II Cooperative Model LearningwithSearch Solve Create and Share (SSCS) Model Learning Towards the Achivement in Mathematics of The Second Year Students at Islamic Junior High School Nurul Hidayah Sungai Salak, TempulingSubdistrict, Indragiri Hilir Regency”

This research aims to examine whether there is a positive effect of implementationJigsaw Type II Cooperative Model LearningwithSearch Solve Create and Share (SSCS) Model Learning towards the achivement in mathematics studentand to know how many effect that strategies influential .The formulation problem of this research are "is thereany the positive effectof implementationJigsaw Type II Cooperative Model LearningwithSearch Solve Create and Share (SSCS) Model Learning towards the achivement in mathematics student ? And how many effect ofimplementationJigsaw Type II Cooperative Model LearningwithSearch Solve Create And Share (SSCS) Model Learning towards the achivement in mathematics student?

This research is a Quasi Experimentand The Designis Posttest-Only Desain with NonequivalenGroup. In this research, the researchers acted as observers in the learning process. Subjects in this research is the second year studentsat Islamic Junior High School Nurul Hidayah Sungai Salak and the object is student achivement.

Retrieval of data in this research using the documentation, observation sheets, and tests. In this research, meetings were held for six times, which is five times with the implementationJigsaw Type II Cooperative Model LearningwithSearch Solve Create and Share (SSCS) Model Learningand one another meeting held posttest. To find out the results of these research used the formulat-test. And to know how many effect of implementationJigsaw Type II Cooperative Model LearningwithSearch Solve Create and Share (SSCS) Model Learning used the formula Kp.

Based on the results of researching obtained the implementationJigsaw Type II Cooperative Model LearningwithSearch Solve Create and Share (SSCS) Model Learning give the positive effect towards the achivement in Mathematics student about 17.58%

ملخص

محمد كمل (2012) : أثر تطبيق تصميم تعليم نعاويّ بنوع Jigsaw II بتصميم تعليم إبحث، حلّ، إجعل و شارك (SSCS) في نتيجة تعلّم الحساب لدى طلاب فصل VIII مدرسة الثانوية نور الهداية سونكاي سالك.

هدف هذا البحث هو لاختبار هل هناك أثر إجابيّ في تتبع تطبيق تعليم نعاوي بنوع Jigsaw II بتصميم تعليم إبحث، حلّ، إجعل و شارك (SSCS) في نتيجة تعلّم الحساب لطلاب و لمعرفة عن جملة أثره. تكوين المشكلة في هذا البحث هي "هل هناك أثر إجابي في تطبيق تصميم تعليم نعاويّ بنوع Jigsaw II بتصميم تعليم إبحث، حلّ، إجعل و شارك (SSCS) في نتيجة تعلّم الحساب لطلاب و كم أثر تطبيق تصميم تعليم نعاويّ بنوع Jigsaw II بتصميم تعليم إبحث، حلّ، إجعل و شارك (SSCS) في نتيجة تعلّم الحساب لدى طلاب.

هذا البحث هو بحث شبه تجرية و تصميمه نصميم بعد الاختبار-فقط بفرقة غير المساوى، و الباحث كالملاحظ في عملية تعليمية. أما أفراد البحث عم طلاب فصل VIII مدرسة الثانوية نور الهداية سونكاي سالك و موضوعه نتيجة تعلّم الطلاب.

طريقة جمع البيانات باستخدام و ثائق، صحف ملاحظة و نتيجة الاختبار. و في هذا البحث قيم اجتماع ستة مرات، خمسة مرات لتطبيق تصميم تعليم نعاويّ بنوع Jigsaw II بتصميم تعليم إبحث، حلّ، إجعل و شارك (SSCS) و مرة لتطبيق بعد الاختبار و لمعرفة نتيجة البحث استُخدم رموز إختبار. أما لمعرفة عن أثر تطبيق تصميم تعليم نعاويّ بنوع Jigsaw II بتصميم تعليم إبحث، حلّ، إجعل و شارك (SSCS) استُخدم كا ب.

بناء على نتيجة البحث وجد الإستنباط أن هناك أثر إجابي لنتيجة تعلّم حساب طلاب فوق 17،58 %.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	7
C. Permasalahan.....	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis.....	12
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Konsep Operasional.....	26
D. Hipotesis.....	30
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Bentuk Penelitian.....	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisa Data	38
BAB IV. PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	42
B. Penyajian Data.....	50
C. Analisis Data	62
D. Pembahasan	67

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA.....	72
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Validitas Soal.	35
Tabel III.2	Proporsi Reliabilitas Tes	36
Tabel III.3	Tingkat Kesukaran	36
Tabel III.4	Proporsi Daya Pembeda Soal	37
Tabel III.5	Daya Pembeda Soal.....	38
Tabel IV.1	Priodesasi Kepala Sekolah MTs Nurul Hidayah.....	43
Tabel IV.2	Tokoh-Tokoh Pendiri MTs Nurul Hidayah.....	44
Tabel IV.3	Sarana dan Prasarana MTs Nurul Hidayah	46
Tabel IV.4	Peserta Didik MTs Nurul Hidayah.....	48
Tabel IV.5	Struktur Kurikulum MTs Nurul Hidayah.....	50
Tabel IV.6	Uji Homogenitas	63
Tabel IV.7	Uji Normalitas	65
Tabel IV.8	Uji Hipotesis	66

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sumber daya insani yang sepatutnya mendapat perhatian secara serius agar dapat meningkatkan mutunya. Menurut Hasbullah, pendidikan merupakan usaha sadar yang ditujukan kepada peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian kuat dan utuh serta bermoral tinggi.¹ Dalam UURI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dicantumkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kualitas spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Tujuan pendidikan di atas, dapat diambil pengertian bahwa yang menjadi tujuan utama dari pendidikan adalah perkembangan kepribadian secara utuh dan optimal dari setiap anak didik sebagai pribadi individual. Dengan demikian jelas pula bahwa tugas pendidikan merupakan tugas pengembangan ke arah pembentukan manusia seutuhnya.

Pendidikan tidak akan terlepas dari proses pembelajaran, pembelajaran tidak hanya dititik beratkan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan juga bagaimana menggunakan

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2006, h. 1.

² Menteri Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI. No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen & Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, Bandung, Fermana , 2006, h. 65.

segenap pengetahuan yang didapat untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah-masalah yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari.

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan salah satu dasar yang berkembang pesat dan mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Banyak hal yang berkaitan dengan pelajaran matematika dalam kehidupan kita sehari-hari, seperti berbelanja, mengukur panjang, menghitung waktu dan sebagainya. Matematika juga sebagai mata pelajaran penentu dalam Ujian Nasional (UN) yang ditempuh oleh siswa setiap tahunnya, bagi siswa yang ingin mengikuti SNMPTN juga akan dihadapkan pada mata pelajaran matematika meskipun Program Studi yang dipilih oleh siswa tersebut bukan matematika. Oleh karena itulah penting bagi kita untuk mempelajari matematika. Menurut Cokroft yang dikutip oleh Abdurrahman bahwa pentingnya mempelajari matematika sebagai berikut :

1. Selalu digunakan dalam segala kehidupan
2. Semua bidang studi memerlukan keterampilan yang sesuai
3. Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas
4. Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara
5. Meningkatkan berfikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan, dan
6. Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.³

Menteri pendidikan nasional RI no 22 tahun 2006 menjelaskan secara detail bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

³Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rhineka Cipta, 2003, h. 25.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luas , akurat, efesien dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan, dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah. merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁴

Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah bagaimana cara guru dalam mengajar. Proses pembelajaran akan efektif dan efesien apabila strategi pembelajaran digunakan dengan tepat, sehingga membuat seluruh siswa bisa terlibat langsung secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di MTs Nurul Hidayah Sungai Salak, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa banyak yang masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil belajar matematika siswa yang ketuntasannya di bawah KKM. Banyaknya siswa yang tidak mencapai KKM yang ditetapkan sekolah dikarenakan masih banyaknya siswa yang memiliki kemampuan yang rendah terhadap pemahaman konsep, pemecahan masalah dan penalaran serta kemampuan siswa dalam mengomunikasikan gagasan matematika. Hal ini peneliti lihat dari proses pembelajaran dan jawaban siswa dari soal

⁴ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan*, 2006, h. 416.

ulangan. Adapun gejala-gejala rendahnya hasil belajar matematika siswa yang peneliti temukan di kelas VIII MTs Nurul Hidayah adalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar siswa tidak dapat menafsirkan suatu masalah kebahasaan matematika ketika mengerjakan soal latihan.
2. Jika diberi soal yang bersifat pemecahan masalah, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya.
3. Siswa tidak dapat menyelesaikan soal-soal matematika yang berbeda dari contoh yang diberikan.
4. Sebagian besar siswa dalam mengerjakan soal hanya berpatokan dalam satu cara
5. Siswa belum mampu untuk memberikan argumentasi yang benar dan jelas tentang soal yang mereka jawab.

Rendahnya kemampuan terhadap pemahaman konsep, pemecahan masalah dan penalaran serta kemampuan siswa dalam mengomunikasikan gagasan matematika akan berpengaruh kepada hasil belajar matematika siswa. Padahal untuk mendapatkan hasil yang baik guru telah melakukan berbagai usaha di antaranya melakukan diskusi berkelompok, melakukan turnamen diakhir pembelajaran dan lebih banyak memberikan Pekerjaan Rumah.

Dari berbagai usaha yang telah dilakukan oleh guru bidang studi tersebut tetap saja hasil belajar matematika siswa rendah. Melihat permasalahan ini peneliti mencoba menawarkan solusi yaitu Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) adalah merupakan model pembelajaran yang dipadukan menjadi satu. Saling melengkapi agar nantinya mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah di kelas VIII MTs Nurul Hidayah Sungai Salak.

Slavin mengemukakan dua kelebihan dari pembelajaran kooperatif, pertama, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.⁵

Secara umum Jigsaw II tidak jauh berbeda dengan Jigsaw I. Yang membedakannya hanyalah Pada Jigsaw II ini setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (*scan read*) sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert*. Hal ini untuk memperoleh gambaran menyeluruh dari konsep yang akan dibicarakan.

⁵ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Prenada Media Grup, Jakarta, 2008, h. 242.

Search Solve Create and Share (SSCS) adalah model pembelajaran yang memakai pendekatan *problem solving*, didisain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat bertanya serta memecahkan masalah-masalah yang nyata.⁶

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) merupakan bagian dari pembelajaran aktif, karena Model pembelajaran ini lebih mengedepankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dikatakan oleh Melvin dalam bukunya *Aktive Learning*, bahwa “yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif”.⁷ Selain itu, model pembelajaran tersebut juga mementingkan kooperatif dalam pembelajaran, dimana setiap kelompok saling bekerjasama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dikatakan oleh Wina Sanjaya dalam bukunya *Strategi Pembelajaran* bahwa beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.⁸ Prestasi yang dicapai siswa berbanding lurus dengan hasil yang dicapainya. Dengan demikian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

⁶ <http://fisika21.wordpress.com/2010/10/12/model-pembelajaran-sscs/>

⁷ Melvin L. Berman, *Aktive Learning*, Nusa Media, Bandung, 2006, h. 1.

⁸ Wina Sanjaya, *op. cit.*, h. 242.

Berdasarkan uraian tersebut , maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Nurul Hidayah Sungai Salak kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir”**

B. Penegasan Istilah

1. Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁹
2. Pembelajaran Kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.¹⁰
3. Jigsaw adalah merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.¹¹
4. *Search Solve Create and Share* (SSCS) adalah model yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahap yaitu tahap pencarian (*search*),

⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Rajawali Pers, Bandung, 2010, h. 144.

¹⁰ Isjoni, *Cooperative Learning*, Alfabeta, Jakarta , 2007, h. 15.

¹¹ *Ibid.*, h. 54.

tahap pemecahan masalah (*solve*), tahap bagaimana memperoleh hasil dan kesimpulan (*create*), tahap menampilkan (*share*).¹²

5. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹³

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Tingkat pemecahan masalah siswa terhadap soal matematika rendah.
- b. Tingkat pemahaman konsep siswa terhadap pelajaran matematika rendah.
- c. Tingkat penalaran siswa terhadap soal matematika rendah.
- d. Kemampuan siswa dalam mengomunikasikan gagasan matematika rendah
- e. Masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM sekolah
- f. Metode yang telah diterapkan guru belum efektif sehingga hasil belajar siswa rendah.
- g. Hasil belajar matematika masih rendah.

¹² Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, Suska Press, Pekanbaru, 2008, h. 58.

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, h. 22.

2. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti jika dibandingkan dengan luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

- a. Model pembelajaran yang diterapkan untuk kelas eksperimen adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) pada kelas VIII₂ dan untuk kelas kontrol adalah pembelajaran konvensional pada kelas VIII₃.
- b. Hasil belajar yang dimaksud adalah pemecahan masalah dan pemahaman konsep pada pokok bahasan bangun ruang kubus dan balok.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah terdapat pengaruh yang positif pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa ?
- b. Berapa besar pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Menguji ada atau tidaknya pengaruh yang positif pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa.
- b. Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Sarjana Pendidikan SI Jurusan Pendidikan Matematika. Selain itu agar menambah pengetahuan penulis terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran serta diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi landasan berpijak untuk meneliti lebih lanjut tingkat keberhasilan siswa dengan menggunakan banyak metode atau teknik yang bervariasi.
- b. Bagi guru, pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat memperbaiki metode mengajar, sehingga diharapkan guru

terinspirasi untuk selalu berusaha menggunakan metode-metode dalam kegiatan belajar mengajar.

- c. Bagi siswa, penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa serta memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.
- d. Bagi kepala sekolah, apa yang dilakukan pada penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika siswa MTs Nurul Hidayah Sungai Salak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Hasil Belajar Matematika

a. Hakikat Hasil belajar

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.¹ Proses pembelajaran merupakan titik awal penentu keberhasilan belajar. Semakin baik kegiatan pembelajaran maka akan semakin baik pula hasil yang diperoleh.

Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor.² Menurut Cronbach, belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman, dengan pengalaman tersebut pelajar menggunakan seluruh panca indranya.³ Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam - macam keterampilan dan cita-cita.⁴

¹ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran*, Wacana Prima, Bandung, 2007, h. 1.

² Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2009, h. 229.

³ Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, PT Ar-ruzz Media, Yogyakarta, 2008, h. 13.

⁴ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, PT Sinar Baru AL-Grasindo, Bandung, 2007, h. 45.

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap.⁵

Orientasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah menghasilkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar matematika adalah perubahan yang terjadi kepada anak didik setelah melakukan pembelajaran matematika. Perubahan anak didik tersebut merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek, yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor.⁶

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Menurut Muhibin Syah, secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam:⁷

⁵ Arif Sadiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2004, h. 25.

⁶ Oemar Hamalik, *op. cit.*, h. 23.

⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2006, h. 132-139.

1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)**a) Aspek fisiologis**

Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi disertai pusing kepala dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari pun kurang atau tidak berbekas.

b) Aspek psikologis

Meliputi tingkat kecerdasan atau intelegensi, sikap siswa terhadap pelajaran, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa untuk belajar.

2) Faktor eksternal siswa (faktor dari luar diri siswa)**a) Lingkungan sosial**

Lingkungan sosial sekolah seperti guru yang mengajar dan teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

b) Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial seperti gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat belajar, dan waktu belajar.

3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)

Faktor pendekatan belajar seperti strategi belajar yang digunakan siswa dapat menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Seorang siswa yang terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar *deep* (mempelajari materi karena tertarik dan merasa membutuhkan) mungkin sekali lebih berpeluang meraih

prestasi belajar dari pada siswa yang menggunakan pendekatan *surface* (dorongan dari luar seperti takut tidak lulus).

Diantara faktor yang mempengaruhi dan hasil belajar merupakan perbandingan yang berbanding lurus, artinya semakin baik faktor yang mempengaruhi maka akan semakin baik pula hasil yang diperoleh. Jadi, guru yang profesional harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar pada setiap siswanya, agar didapat hasil belajar yang baik.

Output dari belajar adalah hasil belajar. Permasalahannya adalah sampai sejauh mana hasil belajar telah tercapai. Djamarah memberikan tolak ukur dalam penelitian tingkat keberhasilan pembelajaran. Adapun tingkat keberhasilan yaitu: ⁸

- a) Istimewa/maksimal adalah apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa
- b) Baik sekali/optimal adalah apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- c) Baik/maksimal adalah apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa
- d) Kurang adalah apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Di antara faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan perbandingan yang berbanding lurus, artinya semakin baik faktor yang mempengaruhi maka akan semakin baik pula hasil yang diperoleh. Jadi, guru yang profesional harus memperhatikan faktor-faktor yang

⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2006, h. 107.

dapat mempengaruhi proses belajar pada setiap siswanya, agar didapat hasil belajar yang baik.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Trianto mengutip pendapat Eggen & Kauchack (1996) yang menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.⁹ Menurut Lie sebagaimana yang dikutip oleh Isjoni :

Pembelajaran kooperatif disebut dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, pembelajaran kooperatif hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.¹⁰

Trianto mengutip pendapat Louisell & Descamps yang dikemukakan oleh Johnson & Johnson (1994) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu *team*, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan,

⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Kencana, Bandung, 2010, h. 58.

¹⁰ Isjoni, *op. cit.*, h. 16.

mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah.¹¹

Menurut Zamroni (2000) sebagaimana yang dikutip oleh Trianto mengemukakan bahwa :

Manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial dikalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat.¹²

Menurut Jhonson (1984) dalam Mulyono Abdurrahman hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Berbagai pengaruh positif tersebut adalah :

- 1) Meningkatkan prestasi belajar
- 2) Meningkatkan retensi
- 3) Lebih dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi
- 4) Lebih dapat mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik
- 5) Lebih sesuai untuk meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen
- 6) Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah
- 7) Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap guru
- 8) Meningkatkan harga diri anak
- 9) Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif
- 10) Meningkatkan keterampilan hidup gotong-royong.¹³

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

¹¹ Trianto, *op. cit.*, h. 57.

¹² *Loc. cit.*

¹³ Mulyono Abdurrahman, *op. cit.*, h. 124.

- 1) Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
- 2) Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
- 3) Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
- 4) Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
- 5) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
- 6) Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.¹⁴

b. Jigsaw II

Jigsaw pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman dari Universitas Texas, dan diadopsi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins.¹⁵

Jigsaw merupakan tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerjasama siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tipe ini memiliki ciri-ciri :

- 1) Untuk menuntaskan materi siswa belajar dengan aktif dalam kelompok belajar secara kooperatif
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah
- 3) Jika terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya dan jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda
- 4) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.¹⁶

¹⁴ Trianto, *op. cit.*, h. 66-67.

¹⁵ *Ibid.*, h. 73.

¹⁶ Muslim Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif*, UNESA, Surabaya, 2000, h. 16.

Jigsaw II sudah dikembangkan oleh Slavin. Ada perbedaan mendasar antara pembelajaran Jigsaw I dan Jigsaw II, kalau pada Jigsaw I, awalnya siswa hanya belajar konsep tertentu yang akan menjadi spesialisasinya sementara konsep-konsep yang lain ia dapatkan melalui diskusi dengan teman segrupnya. Pada Jigsaw II ini setiap siswa memperoleh kesempatan belajar secara keseluruhan konsep (*scan read*) sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi *expert*. Hal ini untuk memperoleh gambaran menyeluruh dari konsep yang akan dibicarakan.¹⁷

Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan jigsaw II :

1) Orientasi

Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan. Memberikan penekanan tentang manfaat penggunaan metode Jigsaw dalam proses belajar mengajar. Mengingatkan senantiasa percaya diri, kritis, kooperatif dalam model pembelajaran ini. Peserta didik diminta belajar konsep secara keseluruhan secara untuk memperoleh gambaran keseluruhan dalam konsep. (bisa juga pemahaman konsep ini menjadi tugas yang sebelumnya harus dibaca di rumah).

2) Pengelompokan

Misalkan dalam kelas ada 20 orang siswa, yang kita tahu kemampuan matematikanya dan sudah diranking (siswa tidak perlu tahu), kita bagi dalam 25% (ranking 1-5) kelompok sangat baik, 25% (ranking 6-10) kelompok baik, 25% selanjutnya (11-15) kelompok sedang, 25% (ranking 16-20) rendah.

Selanjutnya kita akan membaginya menjadi 5 grup (A-E) yang isi tiap-tiap grupnya heterogen dalam kemampuan matematika, berilah indeks 1 untuk siswa dalam kelompok sangat baik, indeks 2 untuk kelompok baik, indeks 3 untuk kelompok sedang dan indeks 4 untuk kelompok rendah. Misalkan (A1 berarti grup A dari kelompok sangat baik, ... , A4 grup A dari kelompok rendah).

¹⁷ Trianto, *op. cit.*, h. 75.

Tiap grup akan berisi

Grup A { A1, A2, A3, A4 }

Grup B { B1, B2, B3, B4 }

Grup C { C1, C2, C3, C4 }

Grup D { D1, D2, D3, D4 }

Grup E { E1, E2, E3, E4 }

- 3) Pembentukan dalam pembinaan kelompok *expert* selanjutnya grup itu dipecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang kita berikan dan dibina supaya jadi *expert*, berdasarkan indeksinya.

Kelompok 1 { A1, B1, C1, D1, E1 }

Kelompok 2 { A2, B2, C2, D2, E2 }

Kelompok 3 { A3, B3, C3, D3, E3 }

Kelompok 4 { A4, B4, C4, D4, E4 }

Tiap kelompok ini diberikan konsep matematika sesuai dengan tingkatan kemampuannya. Setiap kelompok diharapkan bisa belajar topik yang diberikan dengan sebaik-baiknya sebelum ia kembali ke dalam grup sebagai tim ahli "*expert*". Tentunya peran pendidik cukup penting dalam fase ini.

- 4) Diskusi (pemaparan) kelompok ahli dalam grup

Expertist (peserta didik ahli) dalam konsep tertentu ini, masing-masing kembali ke dalam grup semula. Pada fase ini kelima grup (1-5) memiliki ahli dalam konsep-konsep tertentu. Selanjutnya pendidik mempersilahkan anggota grup untuk mempresentasikan keahliannya kepada grupnya masing-masing, satu persatu. Proses ini diharapkan akan terjadi *charing* pengetahuan antara mereka. Aturan dalam fase ini adalah :

- a) Siswa memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap anggota tim mempelajari tim yang diberikan
- b) Memperoleh pengetahuan baru adalah tanggung jawab bersama, jadi tidak ada yang selesai belajar sampai setiap anggota menguasai konsep
- c) Tanyakan pada anggota grup sebelum tanya pada pendidik
- d) Pembicaraan dilakukan secara pelan agar tidak mengganggu grup lain
- e) Akhiri diskusi dengan "merayakannya" agar memperoleh kepuasan.

- 5) Tes (penilaian)

Pada fase ini guru memberikan tes tertulis untuk dikerjakan oleh siswa yang memuat seluruh konsep yang didiskusikan. Pada tes ini siswa tidak diperkenankan untuk bekerjasama. Jika mungkin tempat duduknya akan dijauhkan.

- 6) Pengakuan Kelompok

Penilaian pada pembelajaran kooperatif berdasarkan skor peningkatan individu, tidak didasarkan pada skor akhir yang diperoleh siswa, tetapi didasarkan pada seberapa jauh skor itu

melampaui rata-rata skor sebelumnya. Setiap siswa dapat memberikan kontribusi poin maksimum pada kelompoknya dalam sistem skor kelompok. Siswa memperoleh skor untuk kelompoknya didasarkan pada skor kuis mereka melampaui skor dasar mereka.¹⁸

3. Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS)

Model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) adalah model yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahap yaitu tahap pencarian (*search*), tahap pemecahan masalah (*solve*), tahap bagaimana memperoleh hasil dan kesimpulan (*create*), tahap menampilkan (*share*).¹⁹

Keunggulan model pembelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan bertanya siswa, memperbaiki interaksi antar siswa, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap cara belajar mereka. Menurut Tan Lili pembelajaran model *Search Solve Create and Share* (SSCS) memberikan peran yang besar bagi siswa sehingga mendorong siswa untuk berfikir kritis, kreatif, dan mandiri. Dengan demikian akan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Adapun tahapan-tahapan model pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) yaitu :

- a. Tahap persiapan
 - 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
 - 2) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok

¹⁸ *Ibid.*, h. 75-78.

¹⁹ Risnawati, *loc. cit.*

b. Tahap pelaksanaan

1) Pendahuluan

- a) Memeriksa kehadiran siswa
- b) Memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa
- c) Memulai pelajaran setelah semua siswa dalam kondisi siap
- d) Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, materi pokok dan tujuan pembelajaran
- e) Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk melakukan diskusi kelompok (tempat, peserta, dan waktu)
- f) Memerintahkan siswa menempati kelompok belajar yang telah ditentukan
- g) Menentukan dan menjelaskan masalah
- h) Menyediakan alat-alat, buku-buku yang relevan dengan materi yang akan dibahas.

2) Kegiatan inti

Search

- a) Sebelum memulai pelajaran baru, guru mengarahkan siswa untuk berfikir apa yang telah diketahui dan apa yang ingin ditemukan. Mengarahkan siswa tentang siapa, apa, kapan dimana, bagaimana dan sebagainya
- b) Disediakan waktu untuk mengumpulkan ide-ide yang akan dipecahkan. Aturan-aturan yang perlu dipertimbangkan dalam pengumpulan ide-ide adalah :
 - (1) Lebih banyak lebih baik
 - (2) Mengulas ide-ide temannya juga diterima
 - (3) Keputusan diambil setelah pengumpulan ide-ide selesai
- c) Mendorong siswa secara individu, kelompok kecil maupun dalam sebuah kelas untuk menciptakan berkas pertanyaan dan menyusunnya untuk suatu topik tertentu. Selanjutnya mempersempit pertanyaan yang ada untuk lebih tertuju pada materi yang diinginkan.

Solve

- a) Menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut
- b) Mengembangkan rencana kegiatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut
- c) Pengumpulan dan pengorganisasian alternatif jawaban pertanyaan

Create

- a) Siswa mendiskusikan dan menyimpulkan jawaban yang diperoleh
- b) Memilih cara untuk menunjukkan hasil penemuan mereka
- c) Mempersiapkan presentasi

Share

- a) Mempresentasikan jawaban yang diperoleh

- b) Mengevaluasi semua hasil jawaban
Pada saat presentasi guru menerima semua bentuk tingkah laku dan antusias pada saat ada kelompok persentasi. Guru mendorong pembicara untuk melibatkan audiens
- 3) Penutup
 - a) Memberikan kesimpulan pemecahan masalah
 - b) Memberi tugas kepada siswa untuk mencatat hasil pemecahan masalah.
 - c) Memberikan evaluasi
- c. Evaluasi
Evaluasi dilakukan dengan memberikan soal tes kepada siswa yang mengerjakan secara individu dan kelompok.
- d. Penghargaan
Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.²⁰

4. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Dalam pembelajaran kooperatif, seorang siswa dituntut untuk bekerja sama dan menjelaskan kepada orang lain dikelompoknya. Seseorang dikatakan berhasil dan memahami matematika apabila ia dapat menjelaskan kepada orang lain. Dengan menjelaskan kepada orang lain akan timbul rasa senang dan puas dengan apa yang telah dipahaminya.

Untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dalam proses pembelajaran matematika, banyak hal yang dapat dilakukan guru. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan suatu strategi ataupun metode dalam pembelajaran yang efektif dan efisien. Wina Sanjaya dalam bukunya *Strategi Pembelajaran*, mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan

²⁰ *Ibid.*, h. 58-60.

guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.²¹

Model Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) merupakan suatu model pembelajaran yang kooperatif. Dikatakan oleh Wina Sanjaya dalam bukunya *Strategi Pembelajaran* bahwa beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.²² Prestasi yang dicapai siswa berbanding lurus dengan hasil yang dicapainya. Di samping itu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) merupakan model pembelajaran aktif yang menekankan kepada kerjasama siswa dalam kelompok terhadap bahan akademik. Peningkatan bahan akademik siswa akan dipengaruhi oleh tingkat intelegensi yang dimilikinya. Akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Mulyasa mengatakan : “Semakin tinggi tingkat intelegensi, maka semakin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Jika intelegensinya rendah, maka kecendrungan hasil yang dicapainya rendah.”²³

Berdasarkan penjelasan tersebut, diharapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

²¹ Wina Sanjaya, *op. cit.*, h. 62.

²² *Ibid.*, h. 242.

²³ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, Rosda Karya, Bandung, 2005, h. 193-194.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Suraji dengan judul penelitian Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Jigsaw Learning* dengan Sistem Turnamen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII IPA SMA Negeri 1 Kecamatan Sungai Lala Kabupaten Indragiri Hulu.²⁴

Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh La Orde Arbaki, yang berjudul Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas SMUS Hasrati Kendari dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw Learning* pada Pokok Bahasan Persamaan Linier.²⁵ Hasil Pembelajaran dari penerapan strategi ini ternyata dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah tersebut. Karena tipe jigsaw ini dapat meningkatkan prestasi siswa, maka penulis mencoba melakukan eksperimen terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS). Diharapkan setelah menerapkan strategi tersebut terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII₂ di MTs Nurul Hidayah Sungai Salak.

²⁴ Suraji, *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Jigsaw Learning dengan Sistem Turnamen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kecamatan Sungai Lala Kabupaten Indragiri Hulu*, 2010.

²⁵ *Ibid.*, h. 37

C. Konsep Operasional

Konsep operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS)

Adapun langkah-langkah Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum guru menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) di kelas VIII₂, peneliti terlebih dahulu melakukan orientasi dengan meminta waktu kepada siswa agar berkumpul bersama peneliti dan juga guru yang bersangkutan untuk menjelaskan tentang Model pembelajaran yang akan diterapkan disaat pembelajaran berlangsung (eksperimen) nantinya, dan sekaligus membagi kelompok siswa ke dalam kelompok Jigsaw II berdasarkan nilai ulangan matematika siswa sebelumnya, serta menunjuk ketua kelompok. Di samping itu peneliti memberikan arahan kepada siswa agar terlebih dahulu mempelajari keseluruhan konsep (*scan read*) materi yang akan dipelajari pada saat eksperimen berlangsung. Hal tersebut bertujuan agar siswa memperoleh gambaran menyeluruh dari konsep yang akan dibicarakan (Jigsaw II). Adapun langkah-langkah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, yaitu sebagai berikut :

1) Tahap Persiapan

- a) Membuat rancangan pembelajaran (RPP)
- b) Menyiapkan lembar ahli
- c) Membuat soal-soal

2) Penyajian di Kelas (± 5 menit)

- a) Guru membuka pelajaran
- b) Guru memberi motivasi pada siswa sebelum proses belajar mengajar dimulai.
- c) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai

Kegiatan Inti (± 70 menit)

- a) Guru menginstruksikan kepada siswa agar duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan terdahulu. (Jigsaw II)
- b) Guru memberikan lembaran soal kepada setiap anggota kelompok (SSCS fase *Search*)
- c) Guru mengarahkan siswa untuk berfikir apa yang telah diketahui dan apa yang ingin ditemukan (SSCS fase *Search*)
- d) Guru menyediakan waktu untuk mengumpulkan ide-ide yang akan dipecahkan (SSCS fase *Search*)
- e) Apabila ada soal yang tidak bisa dipecahkan, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan pertanyaan terhadap soal yang tidak dipahami yang nantinya akan didiskusikan (SSCS fase *Search*)

- f) Siswa berkumpul untuk membentuk kelompok baru yang disebut dengan kelompok ahli sesuai dengan kode yang tertera pada lembar soal siswa sebelumnya (Jigsaw II)
- g) Selanjutnya guru memberikan lembaran ahli kepada setiap anggota kelompok dalam satu kelompok dengan materi yang berbeda. Lembaran ahli tersebut berkaitan dengan soal yang telah diberikan sebelumnya dan akan membantu siswa mengerjakan soal yang telah diberikan (Jigsaw II)
- h) Guru memberikan waktu kepada kelompok ahli untuk mendiskusikan materi dan juga menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada soal yang telah diberikan sebelumnya (Jigsaw II dan SSCS fase *Solve and Create*)
- i) Kepada kelompok ahli, guru mengarahkan untuk benar-benar menguasai materi dan mengerjakan soal serta bertanggung jawab terhadap materinya (Jigsaw II)
- j) Kelompok ahli kembali ke kelompok asal kemudian menjelaskan materi kepada anggota kelompok secara bergiliran serta menjelaskan soal yang telah diberikan sebelumnya. Dengan catatan setiap anggota kelompok mendapat giliran dalam menjelaskan (Jigsaw II dan SSCS fase *share*)

- k) Guru memberikan kuis diakhir pembelajaran . pada kuis ini siswa tidak diperkenankan untuk bekerjasama. Jika mungkin tempat duduk agak dijauhkan

Penutup (\pm 5 menit)

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran
- b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan memberikan PR
- c) Guru menutup pembelajaran.

b. Penghargaan Kelompok

Untuk menentukan kelompok asal mana yang paling berhasil, maka skor dari masing-masing kelompok dibandingkan berdasarkan skor peningkatan individu , tidak didasarkan pada skor akhir yang diperoleh siswa. Kelompok asal yang paling berhasil selanjutnya diberikan penghargaan.

2. Hasil Belajar Matematika

Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa akan dilihat dari hasil tes yang dilakukan sesudah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS). Penelitian dilakukan di dua kelas yang salah satu kelas digunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dan satu kelasnya lagi tetap menggunakan pembelajaran yang konvensional,

dari tes ini hasilnya dilakukan uji beda dengan menggunakan test-t setelah itu baru dapat disimpulkan apakah ada atau tidaknya pengaruh yang positif pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ha : Ada pengaruh yang positif pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa
- Ho : Tidak ada pengaruh yang positif pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *Posttest-only Design with Nonequivalent Group*. Desain ini memiliki satu kelompok eksperimen yang diberikan suatu perlakuan dan diberi *posttest*, tetapi tanpa *pretest*. Dan satu kelompok kontrol yang hanya diberikan *posttest* tetapi tanpa *pretest* dan tanpa perlakuan.¹

Rancangan *posttest-only Design with Nonequivalent Group* adalah sebagai berikut :

	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	-	X	T
Kontrol	-	-	T

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 7 Februari sampai dengan 3 Maret 2012. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Nurul Hidayah Sungai Salak Kabupaten Indragiri Hilir yang beralamat di Jl. Provinsi RT 33 Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir.

¹ Yunus Slamet, *Pengantar penelitian Kuantitatif*, Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbit dan Percetakan UNS (UNS Press), Surakarta, 2008, h. 102.

C. Subjek dan Objek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Nurul Hidayah Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah Hasil belajar matematika siswa.

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII semester 2 MTs Nurul Hidayah Sungai Salak Tahun Pelajaran 2011/2012 sebanyak 81 peserta didik yang terbagi dalam 3 kelas, yaitu kelas VIII₁ sebanyak 29 siswa, VIII₂ sebanyak 24 siswa dan kelas VIII₃ sebanyak 28 siswa.

Sampel dalam penelitian ini dinamakan *Sampling Purposive*. Karena teknik penentuan sampel atas pertimbangan tertentu.² Sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 2 dari 3 kelas, yaitu kelas VIII₂ sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII₃ sebagai kelas kontrol. Penulis mengambil kelas VIII₂ dan VIII₃ karena penulis menginginkan data dari kedua kelas tersebut, di samping itu juga kelas VIII₂ sesuai untuk dijadikan kelas eksperimen karena jumlah siswa di kelas tersebut berjumlah 24 yang memungkinkan untuk dilakukan pembagian kelompok jigsaw . Kelas VIII₂ dan VIII₃ juga memiliki tingkat homogenitas yang tinggi. Dalam hal ini ketiga kelas tersebut telah teruji homogenitasnya dan dinyatakan homogen.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2012, h. 124.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan pada penelitian ini adalah data tentang hasil belajar matematika siswa selama proses pembelajaran yaitu hasil belajar siswa selama proses tanpa tindakan dan dengan pemberian tindakan. Teknik data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi.

Teknik observasi menggunakan lembar observasi untuk mengamati sejauh mana guru menerapkan Strategi, dan sejauh mana siswa merespon strategi yang diterapkan guru.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di MTs Nurul Hidayah Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir dan data tentang hasil belajar matematika siswa yang diperoleh secara langsung dari guru bidang studi matematika.

3. Tes Hasil Belajar

Peneliti melakukan tes hasil belajar untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajaran yang diterapkan. Hartono mengemukakan bahwa tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, kemampuan atau bakat, inteligensia, keterampilan yang dimiliki individu atau kelompok.³

³ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, Nusa Media, Bandung, 2010, h. 73.

Data hasil belajar siswa didapat sebelum dan sesudah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) . Data hasil belajar siswa sebelum diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) didapat dari hasil ulangan sebelumnya. Dan data hasil belajar siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) didapat dari tes hasil belajar.

Sebelum tes (*posttest*) dilakukan, soal tes yang akan di ujikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol harus terlebih dahulu di ujikan untuk melihat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal, dalam hal ini peneliti mengujicobakan soal tersebut di kelas VIII₁ dengan menggunakan bantuan rumus validitas dan program ANATES versi 4.0.5 dapat dilihat hasil ujicoba di kelas VIII₁ :

a. Uji Validitas

Pengujian validitas bertujuan untuk melihat tingkat kehandalan atau kesahihan (ketepatan) suatu alat ukur. Hasil pengujian validitas disajikan secara singkat pada Tabel III.1:

TABEL III.1

VALIDITAS SOAL

No Soal	VALID		Status	Keterangan
	t_{hitung}	t_{tabel} dk=27		
1	5.673	1.703	Valid	Dapat digunakan
2	2.863	1.703	Valid	Dapat digunakan
3	5.526	1.703	Valid	Dapat digunakan
4	4.824	1.703	Valid	Dapat digunakan
5	10.472	1.703	Valid	Dapat digunakan

Setelah t_{hitung} diketahui selanjutnya adalah mengonsultasikannya dengan nilai *distribusi t* dengan $\alpha = 0.05$ dan derajat kebebasan diperoleh dari rumus $dk = n - 2$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka butir soal tersebut valid. Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka butir soal tersebut invalid.⁴

b. Uji Realibilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengukur ketetapan instrumen atau ketetapan siswa dalam menjawab alat evaluasi tersebut. Suatu alat evaluasi (instrumen) dikatakan baik bila reliabilitasnya tinggi. Untuk mengetahui apakah suatu tes memiliki reliabilitas tinggi, sedang atau rendah dapat dilihat dari nilai koefisien reliabilitasnya.⁵ Berikut tabel proporsi reliabilitas tes dapat dilihat pada Tabel III.2 :

⁴ Hartono, *Analisis Item Instrumen Analisis Tes Hasil Belajar Dan Instrumen Penelitian*, Bandung, Zanaf Publishing, 2010. h. 97.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 1993, h. 104.

TABEL III.2**PROPORSI RELIABILITAS TES**

Reliabilitas Tes	Evaluasi
$0,70 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Tinggi
$0,30 < r_{11} \leq 0,40$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,30$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Berdasarkan hasil ujicoba reliabilitas butir soal secara keseluruhan diperoleh koefisien reliabilitas tes sebesar 0.54 yang berarti bahwa tes hasil mempunyai reliabilitas yang tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal diperoleh dengan menghitung persentase siswa dalam menjawab butir soal dengan benar. Semakin kecil persentase menunjukkan bahwa butir soal semakin sukar dan semakin besar persentase menunjukkan bahwa butir soal semakin mudah. Tingkat kesukaran untuk tes hasil disajikan pada Tabel III.3 :

TABEL III.3**TINGKAT KESUKARAN**

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran (%)	Interpretasi Tingkat Kesukaran
1	79.17	Mudah
2	77.08	Mudah
3	62.50	Sedang
4	50.00	Sedang
5	45.00	Sedang

Dari tabel dapat disimpulkan bahwa dari sebanyak 2 soal tes hasil merupakan soal dengan kategori mudah dan 3 soal dengan kategori sedang.

d. Uji Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat evaluasi (tes) dapat membedakan antara siswa yang berada pada kelompok atas (kemampuan tinggi) dan siswa yang berada pada kelompok bawah (kemampuan rendah). Proporsi daya pembeda soal yang digunakan dapat dilihat pada Tabel III.4 : ⁶

TABEL III.4

PROPORSI DAYA PEMBEDA SOAL

Daya Pembeda	Evaluasi
$DP < 0$	Sangat Jelek
$0,00 \leq DP < 0,20$	Jelek
$0,20 \leq DP < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq DP < 0,70$	Baik
$0,70 \leq DP < 1,00$	Sangat Baik

Daya pembeda untuk tes hasil dapat disajikan pada Tabel III.5 :

⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 2008, h. 210.

TABEL III.5**DAYA PEMBEDA**

Nomor Soal	Daya Pembeda (%)	Interpretasi Daya Pembeda
1	33.33	Cukup
2	20.83	Cukup
3	37.50	Cukup
4	40.00	Baik
5	50.00	Baik

Dari tabel dapat disimpulkan bahwa dari lima soal tes hasil tersebut 3 yang mempunyai daya beda yang cukup, dan 2 mempunyai daya beda yang baik.

Berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran maka tes hasil yang telah diujicobakan dapat digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini. Hasil analisis uji validitas dapat dilihat secara lengkap di Lampiran J, serta hasil analisis uji instrumen yang diperoleh dari program ANATES Versi 4.0.5 seperti reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran secara lengkap disajikan pada Lampiran K.

F. Teknik Analisis Data

1. Test-t

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik komparatif, yaitu membandingkan hasil tes kelas eksperimen setelah penerapan dengan hasil tes kelas kontrol. Teknik analisis data yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah tes-t. Tes-t merupakan salah

satu uji statistik yang digunakan untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda.⁷ Sebelum melakukan analisis data dengan tes-t, ada dua syarat yang harus dilakukan yaitu :

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak, pada penelitian ini kelas yang akan diteliti sudah diuji homogenitasnya, dengan cara menguji data nilai ulangan pada BAB Lingkaran dengan cara membagi varian terbesar dengan varians terkecil, kemudian hasilnya dibandingkan dengan F_{tabel} . Apabila perhitungan diperoleh $F_h < F_t$, maka sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen.

b. Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data dengan tes-t maka data dari tes harus diuji normalitasnya dengan chi kuadrat, apabila datanya sudah normal, maka bisa dilanjutkan dengan menganalisis tes dengan menggunakan rumus tes-t. dalam buku riduwan dijelaskan bahwa data dikatakan normal apabila $\chi^2_h < \chi^2_t$.⁸

c. Uji Hipotesis

Karena dalam penelitian ini jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians adalah homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka rumus tes-t yang akan digunakan adalah tes-t dengan *pooled varian*. Untuk mengetahui

⁷ Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Pustaka Belajar, Yogyakarta, 2004, h. 178.

⁸ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung, Alfabeta, 2010, h. 124.

Derajat kebebasannya menggunakan rumus $dk = n_1 + n_2 - 2$. Rumus tes-t dengan *pooled varians* adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 + \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata kelas kontrol

s_1 = Varians kelas eksperimen

s_2 = Varians kelas kontrol

n_1 = Jumlah anggota sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah anggota sampel kelas kontrol

2. Persentase Pengaruh

Untuk menentukan besarnya pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa dilakukan dengan menguji koefisien determinasi (r^2) yang diperoleh dari rumus:⁹

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad \text{sehingga menjadi} \quad r^2 = \frac{t_{hitung}^2}{t_{hitung}^2 + n - 2}$$

⁹ *Ibid.*, h.139.

Sedangkan untuk menentukan besarnya persentase koefisien pengaruh digunakan rumus :

$$K_p = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

r^2 = Koefisien determinasi

K_p = Koefisien pengaruh

BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi *Setting* penelitian

1. Sejarah MTs Nurul Hidayah Sungai Salak

Berdirinya MTs Nurul Hidayah Sungai Salak berawal dari keinginan masyarakat setempat yang menginginkan adanya sebuah lembaga pendidikan Islam, maka dibentuklah sebuah Madrasah. Madrasah ini di bawah kepengurusan dengan nama “*Pengurus Madrasah Nurul Hidayah*”. Para pengurus mengumpulkan dana dari donatur dari pengurus itu sendiri di samping wakaf dari masyarakat setempat.

Adapun para donatur tersebut adalah : H. Asmuni, H. Sahrul, H. Hasan. Maka dibangunlah MTs Nurul Hidayah Sungai Salak di Jl. Merdeka RT. 05 Sungai Salak dengan luas area 586 m². Pada Tahun 2004 H. Asmuni mewakafkan tanah di Jl. Raya Provinsi RT. 33 Sungai Salak dengan luas area 10.000 m². Tahun 2005 dibuat sertifikat tanah dan akta notaris yang mana dalam akta tersebut dinyatakan bahwa pengurus telah menyerahkan aset milik pengurus kepada Departemen Agama Kabupaten Indragiri Hilir untuk dinegerikan sesuai dengan amanah para pewakaf tanah, Pendiri Madrasah, dan Pengurus MTs Nurul Hidayah.

Ketidak pastian dari pemerintah dalam penegerian MTs Nurul Hidayah Sungai Salak sampai tahun 2009 pada masa kepala MTs Nurul Hidayah yaitu Netty Kurniawati, S.Pd. dan akhir 2009 dilanjutkan oleh kepala MTs Nurul Hidayah Ibrahim S.Ag. untuk penegerian, diminta

oleh pemerintah untuk melengkapi persyaratan penegerian MTs Nurul Hidayah Sungai Salak. Setelah diverifikasi ternyata MTs Nurul Hidayah diprioritaskan sebagai Madrasah pertama untuk dinegerikan di Kabupaten Indragiri Hilir pada tahun 2010. Sangat disayangkan sampai saat ini MTs Nurul Hidayah Sungai Salak belum juga dinegerikan. Adapun Kepala MTs Nurul Hidayah Sungai Salak sejak didirikan pada tahun 1990 sampai dengan sekarang, dapat kita lihat pada Tabel IV.1 :

TABEL IV.1

**PRIODESASI KEPALA SEKOLAH
MTs NURUL HIDAYAH SUNGAI SALAK**

No	Nama Kepala Madrasah	Periode Tugas
1	H. Asmuni Hasyim	Tahun 1990 s/d 1993
2	Drs. Anang Aini	Tahun 1993 s/d 1995
3	Ahmad Harun, A.Ma.	Tahun 1995 s/d 2000
4	M. Rizal S.Ag.	Tahun 2000 s/d 2003
5	Netty Kurniawati, S.Pd. NIP. 197202191997032001	Tahun 2003 s/d 2006
6	Aziz Jalil, S.Ag. NIP. 150202728	Tahun 2006 s/d 2009
7	Ibrahim, S.Ag. NIP. 197005212000031002	Tahun 2009 sampai dengan sekarang

Sumber Data : Kantor Tata Usaha MTs Nurul Hidayah

Adapun tokoh-tokoh yang berperan dalam mendirikan MTs Nurul Hidayah Sungai Salak dapat dilihat pada Tabel IV.2 :

TABEL IV.2

**TOKOH-TOKOH PENDIRI
MTs NURUL HIDAYAH SUNGAI SALAK**

No	Nama Tokoh
1	H. Asmuni
2	A. Karim
3	H. Hasyim
4	Ruslan Siddiq
5	Mhd. Idrus. Ms
6	H. Alwi.Hm
7	H. Mistar Nawawi
8	Hj. Warsiah
9	Hj. Mastikani

Sumber Data : Kantor Tata Usaha MTs Nurul Hidayah

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Visi MTs Nurul Hidayah Sungai Salak adalah mewujudkan MTs Nurul Hidayah sebagai lembaga pendidikan islam yang seimbang antara dunia dan akhirat.

b. Misi

Misi MTs Nurul Hidayah Sungai Salak adalah :

- 1) Mempersiapkan kader-kader islam yang beriman, bertaqwa dan berakhlakul karimah
- 2) Terwujudnya insan yang berkualitas berlandaskan ilmu agama dan ilmu umum yang seimbang
- 3) Terlaksananya program MTs Nurul Hidayah
- 4) Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dalam Pembelajaran

- 5) Terbinanya hubungan dengan baik antara pemerintah, masyarakat dan MTs Nurul Hidayah
- 6) Melatih siswa agar mampu memanfaatkan IPTEK
- 7) Melatih siswa berfikir logis, kritis, dan inovatif.

3. Sarana dan Prasarana

Sarana Prasarana MTs Nurul Hidayah Sungai Salak Kecamatan Tempuling Kabupaten Indragiri Hilir pada umumnya dalam kondisi baik. Hal ini dapat dilihat pada Tabel IV.3 :

TABEL IV.3**SARANA DAN PRASARANA MTs NURUL HIDAYAH**

No	Jenis	Jumlah/ Luas (m ²)
1	Ruang Kelas	11/742
	a. Kursi	258
	b. Meja	258
	c. Papan tulis	15
	d. Lemari	4
2	Ruang Perpustakaan	
	a. Koleksi buku	350
	b. Rak buku	6
	c. Meja baca	25
	d. Kursi baca	25
4	Ruang Pimpinan	
	a. Kursi pimpinan	1
	b. Meja pimpinan	1
	c. Kursi dan meja tamu	1
	d. Lemari	2
	e. Papan statistik	3
5	Ruang Guru	
	a. Meja	20
	b. Kursi	20
	c. Lemari	2
	d. Kursi tamu	1 set
	e. Papan statistik	2
6	Ruang Tata Usaha	
	a. Meja	1
	b. Kursi	2
	c. Lemari	2
	d. Papan statistik	1
9	Ruang Uks	
	a. Meja	1
	b. Kursi	2
	c. Tempat tidur	1
10	Lahan Keseluruhan	RT 5, 586 33, 100

Sumber Data : Kantor Tata Usaha MTs Nurul Hidayah

Berdasarkan data sarana dan prasarana MTs Nurul Hidayah Sungai Salak tersebut dapat diketahui bahwa MTs Nurul Hidayah Sungai Salak tidak memiliki laboratorium matematika sebagai sarana penunjang pembelajaran matematika di kelas.

4. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

Jumlah seluruh personil sekolah MTs Nurul Hidayah ada sebanyak 24 orang, terdiri atas guru 22 orang, karyawan Tata Usaha 1 Orang dan Satpam 1 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran G.

Berdasarkan tabel keadaan guru MTs Nurul Hidayah Sungai Salak tersebut dapat diketahui bahwa ada guru yang belum Strata 1. Guru yang belum Strata 1 berjumlah 5 orang. Jumlah guru matematika ada 3 orang, 2 orang merupakan lulusan pendidikan matematika.

b. Keadaan Siswa

Jumlah peserta didik pada tahun pelajaran 2011/2012 seluruhnya berjumlah 250 orang peserta didik di kelas VII ada sebanyak 4 rombongan belajar, di kelas VIII sebanyak 3 rombongan belajar, dan di kelas IX sebanyak 2 rombongan belajar.

Adapun jumlah siswa di MTs Nurul Hidayah Sungai Salak dapat dilihat pada Tabel IV.4 :

TABEL IV.4
PESERTA DIDIK MTs NURUL HIDAYAH
TAHUN 2012

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Wanita	
IX ₂	19	16	35
IX ₁	19	16	35
VIII ₃	14	14	28
VIII ₂	11	13	24
VIII ₁	12	17	29
VII ₄	13	11	24
VII ₃	10	14	24
VII ₂	13	12	25
VII ₁	12	14	26
Jumlah	123	127	250

Sumber Data : Kantor Tata Usaha MTs Nurul Hidayah

5. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum MTs Nurul Hidayah Sungai Salak meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun mulai Kelas VII sampai dengan Kelas IX. Struktur kurikulum disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Kurikulum MTs Nurul Hidayah Sungai Salak memuat 14 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri seperti tertera pada Tabel IV.5.

Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

Pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan oleh guru. Pengembangan diri bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pengembangan diri difasilitasi dan atau dibimbing oleh konselor, guru, atau tenaga kependidikan yang dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler.

- b. Substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada SMP/MTs merupakan “IPA Terpadu” dan “IPS Terpadu”.
- c. Jam pembelajaran untuk setiap mata pelajaran dialokasikan sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum. Satuan pendidikan dimungkinkan menambah maksimum 4 jam pembelajaran per minggu secara keseluruhan.
- d. Alokasi waktu satu jam pembelajaran adalah 40 menit.
- e. Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 34-38 minggu.

Struktur kurikulum MTs disajikan pada Tabel IV.5 :

TABEL IV.5

STRUKTUR KURIKULUM MTs NURUL HIDAYAH

Komponen	Kelas		
	VII	VIII	IX
A. Mata Pelajaran			
1. Pendidikan Agama Islam			
a. Qur' an Hadist	2	2	2
b. Akidah Akhlak	2	2	2
c. Fiqih	2	2	2
d. SKI	2	2	2
2. Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	2
3. Bahasa Indonesia	4	4	4
4. Bahasa Arab	2	2	2
5. Bahasa Inggris	4	4	4
6. Matematika	4	4	4
7. Ilmu Pengetahuan Alam	4	4	4
8. Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
9. Seni Budaya	2	2	2
10. Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan	2	2	2
11. Keterampilan/Teknologi Informasi dan Komunikasi	2	2	2
B. Muatan Lokal			
Budaya Melayu Riau dan kaligrafi	2	2	2
C. Pengembangan diri	2	2	2
Jumlah	42	42	42

B. Penyajian Data

Data yang akan dianalisis yaitu hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) pada kelas tindakan serta membandingkan hasil belajar siswa tersebut dengan kelas kontrol yang menggunakan strategi konvensional.

Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model

Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) pada kelas eksperimen, dijelaskan sebagai berikut :

1. Pertemuan Pertama (9 Februari 2012)

Pada pertemuan pertama ini, guru memulai proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS). Guru memberikan apersepsi dan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan kembali langkah-langkah strategi pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

Guru menginstruksikan kepada siswa agar duduk berkelompok sesuai dengan pembagian kelompok pada pertemuan yang terdahulu, kelompok tersebut disebut dengan kelompok asal. Selanjutnya guru memberikan lembaran soal kepada setiap anggota kelompok, dalam 1 kelompok siswa mendapatkan soal yang berbeda beda. Soal diberikan kode soal seperti soal ahli 1, soal ahli 2, 3 dan 4. Kelompok lain yang mendapatkan kode yang sama berarti memiliki kesamaan soal. Siswa yang mendapat kode yang sama nantinya akan menjadi tim ahli pada kelompok ahli untuk berdiskusi dan mempelajari serta menyelesaikan soal tersebut secara bersama sama. Selanjutnya guru menyediakan waktu ± 5 menit untuk mengumpulkan ide-ide bagaimana cara menyelesaikan soal. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan pertanyaan terhadap soal yang tidak dipahami yang nantinya akan didiskusikan. Selanjutnya apabila waktu yang telah diberikan telah habis, guru menginstruksikan

kepada para siswa untuk membentuk kelompok ahli sesuai dengan kode soal yang telah diberikan. Apabila siswa mendapat kode soal ahli 1 maka siswa tersebut menjadi anggota kelompok ahli 1, begitu seterusnya. Guru memberikan lembaran ahli kepada setiap anggota kelompok dalam satu kelompok dengan materi yang berbeda. Lembaran ahli tersebut berkaitan dengan soal yang telah diberikan sebelumnya dan akan membantu siswa mengerjakan soal yang telah diberikan sebelumnya. Guru memberikan waktu ± 17 menit kepada kelompok ahli untuk mendiskusikan materi dan juga menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada soal yang telah diberikan. Kepada kelompok ahli guru mengarahkan untuk benar-benar menguasai materi dan mengerjakan soal serta bertanggung jawab terhadap materinya. Setelah waktu habis dan guru melihat bahwa siswa telah siap berdiskusi memahami materi ahli dan mengerjakan soal yang diberikan sebelumnya, Guru menginstruksikan agar kelompok ahli kembali ke kelompok asal kemudian guru memberikan waktu kepada siswa menjelaskan materi kepada anggota kelompok secara bergiliran serta menjelaskan cara menjawab soal yang telah diberikan sebelumnya. Dengan catatan setiap anggota kelompok mendapat giliran dalam menjelaskan, waktu yang diberikan guru ± 35 menit.

Kira kira 10 menit sebelum pelajaran berakhir guru memberikan kuis kepada siswa. Setelah kuis berakhir guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas, setelah itu guru memberikan

tugas kepada siswa agar memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan memberikan PR kepada siswa. Guru menutup pelajaran.

Pada pertemuan pertama ini masih ada langkah-langkah yang tidak dilakukan guru, di samping itu ada beberapa langkah yang belum maksimal dilakukan seperti efisiensi pemberian soal kepada siswa dan pengambilan kesimpulan yang tergesa-gesa. Siswa masih sedikit canggung terhadap strategi baru yang mereka alami. Pada saat berdiskusi banyak siswa yang masih malu malu dalam menjelaskan materi ahli mereka. pada saat membahas soal dan materi di kelompok ahli ada sebahagian siswa yang terlihat pasif menunggu jawaban soal dari teman sebelahny. Ketidak terbiasaannya melakukan strategi ini menyebabkan waktu istirahat sedikit dipakai.

2. Pertemuan Kedua (13 Februari 2012)

Pada pertemuan kedua ini, guru memulai proses pembelajaran juga dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS). Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengumpulkan PR yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan apersepsi dan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk kelompok asal. Selanjutnya guru memberikan lembar soal kepada setiap anggota kelompok seperti pada pertemuan pertama. Dari soal yang

telah diberikan guru mengarahkan siswa untuk berfikir apa yang telah diketahui dan apa yang ingin ditemukan. Selanjutnya guru menyediakan waktu ± 5 menit untuk mengumpulkan ide-ide bagaimana cara menyelesaikan soal. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan pertanyaan terhadap soal yang tidak dipahami yang nantinya akan didiskusikan. Selanjutnya apabila waktu yang telah diberikan telah habis, guru menginstruksikan kepada para siswa untuk membentuk kelompok ahli sesuai dengan kode soal yang telah diberikan. Siswa yang mendapat kesamaan kode berkumpul menjadi tim ahli. Guru memberikan lembar ahli kepada setiap anggota kelompok dalam satu kelompok dengan materi yang berbeda. Lembaran ahli tersebut berkaitan dengan soal yang telah diberikan sebelumnya dan akan membantu siswa mengerjakan soal yang telah diberikan sebelumnya. Guru memberikan waktu ± 17 menit kepada kelompok ahli untuk mendiskusikan materi dan juga menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan pertanyaan pada soal yang telah diberikan. Kepada kelompok ahli guru mengarahkan untuk benar-benar menguasai materi dan mengerjakan soal serta bertanggung jawab terhadap materinya. Setelah waktu habis dan guru melihat bahwa siswa telah siap berdiskusi memahami materi ahli dan mengerjakan soal yang diberikan sebelumnya, Guru menginstruksikan agar kelompok ahli kembali ke kelompok asal kemudian guru memberikan waktu kepada siswa menjelaskan materi kepada anggota kelompok secara bergiliran serta menjelaskan cara

menjawab soal yang telah diberikan sebelumnya. Dengan catatan setiap anggota kelompok mendapat giliran dalam menjelaskan, waktu yang diberikan guru \pm 35 menit.

Kira kira 10 menit sebelum pelajaran berakhir guru memberikan kuis kepada siswa. Setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa agar memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan memberikan PR kepada siswa. Guru menutup pelajaran.

Pada pertemuan kedua ini guru sudah hampir terbiasa menerapkan strategi yang penulis berikan, guru dengan baik membimbing siswa dalam berdiskusi akan tetapi pemberian penekanan terhadap siswa dalam penguasaan materi dan pengerjaan soal di kelompok ahli masih belum ditekankan. Sedangkan siswa sudah mulai terbiasa terhadap strategi yang diajarkan oleh guru tersebut. Akan tetapi terkadang ada beberapa siswa yang masih malu dalam menyampaikan materi di kelompok asal mereka. Pada pertemuan kedua ini banyak siswa yang saling bertanya dalam membahas soal ataupun materi di masing masing kelompok ahli, walaupun ada beberapa siswa yang terlihat masih pasif dan menunggu jawaban soal dari teman sebelahny. Disaat kuis pun ada beberapa siswa yang masih terlihat mencontek, namun dalam hal ini guru sudah memberikan teguran.

3. Pertemuan Ketiga (16 Februari 2012)

Pada pertemuan ketiga ini, guru memulai proses pembelajaran juga dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS). Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengumpulkan PR yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan apersepsi dan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk kelompok asal. Selanjutnya guru memberikan lembar soal kepada setiap anggota kelompok seperti pada pertemuan pertama. Dari soal yang telah diberikan guru mengarahkan siswa untuk berfikir apa yang telah diketahui dan apa yang ingin ditemukan. Selanjutnya guru menyediakan waktu ± 5 menit untuk mengumpulkan ide-ide bagaimana cara menyelesaikan soal. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan pertanyaan terhadap soal yang tidak dipahami yang nantinya akan didiskusikan. Selanjutnya apabila waktu yang telah diberikan telah habis, guru menginstruksikan kepada para siswa untuk membentuk kelompok ahli sesuai dengan kode soal yang telah diberikan. Siswa yang mendapat kesamaan kode berkumpul menjadi tim ahli. Guru memberikan lembar ahli kepada setiap anggota kelompok dalam satu kelompok dengan materi yang berbeda. Lembaran ahli tersebut berkaitan dengan soal yang telah diberikan sebelumnya dan akan membantu siswa mengerjakan soal yang telah diberikan sebelumnya. Guru memberikan waktu ± 17 menit kepada kelompok ahli untuk mendiskusikan materi dan juga menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan pertanyaan pada soal yang telah diberikan. Kepada

kelompok ahli guru mengarahkan untuk benar-benar menguasai materi dan mengerjakan soal serta bertanggung jawab terhadap materinya. Setelah waktu habis dan guru melihat bahwa siswa telah siap berdiskusi memahami materi ahli dan mengerjakan soal yang diberikan sebelumnya, Guru menginstruksikan agar kelompok ahli kembali ke kelompok asal kemudian guru memberikan waktu kepada siswa menjelaskan materi kepada anggota kelompok secara bergiliran serta menjelaskan cara menjawab soal yang telah diberikan sebelumnya. Dengan catatan setiap anggota kelompok mendapat giliran dalam menjelaskan, waktu yang diberikan guru ± 35 menit.

Kira kira 10 menit sebelum pelajaran berakhir guru memberikan kuis kepada siswa. Setelah kuis berakhir guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas, setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa agar memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan memberikan PR kepada siswa. Guru menutup pelajaran.

Secara keseluruhan guru sudah dengan baik dan terbiasa menerapkan Strategi walaupun ada langkah yang belum maksimal menurut peneliti. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dan senantiasa membimbing siswa dalam berdiskusi dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa juga lebih baik daripada pertemuan sebelumnya, akan tetapi ada hampir semua siswa sudah terbiasa dan

mulai tidak canggung lagi dalam berdiskusi walaupun ada beberapa siswa yang masih perlu perhatian guru. Pada pertemuan ketiga ini banyak siswa yang saling bertanya dalam membahas soal ataupun materi di masing masing kelompok ahli.

4. Pertemuan Keempat (20 Februari 2012)

Pada pertemuan keempat ini, guru memulai proses pembelajaran juga dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) yang diberikan oleh peneliti. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengumpulkan PR yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan apersepsi dan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk kelompok asal. Selanjutnya guru memberikan lembaran soal kepada setiap anggota kelompok seperti pada pertemuan pertama. Dari soal yang telah diberikan guru mengarahkan siswa untuk berfikir apa yang telah diketahui dan apa yang ingin ditemukan. Selanjutnya guru menyediakan waktu ± 5 menit untuk mengumpulkan ide-ide bagaimana cara menyelesaikan soal. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan pertanyaan terhadap soal yang tidak dipahami yang nantinya akan didiskusikan. Selanjutnya apabila waktu yang telah diberikan telah habis, guru menginstruksikan kepada para siswa untuk membentuk kelompok ahli sesuai dengan kode soal yang telah diberikan. Siswa yang mendapat

kesamaan kode berkumpul menjadi tim ahli. Guru memberikan lembaran ahli kepada setiap anggota kelompok dalam satu kelompok dengan materi yang berbeda. Lembaran ahli tersebut berkaitan dengan soal yang telah diberikan sebelumnya dan akan membantu siswa mengerjakan soal yang telah diberikan sebelumnya. Guru memberikan waktu ± 17 menit kepada kelompok ahli untuk mendiskusikan materi dan juga menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan pertanyaan pada soal yang telah diberikan. Kepada kelompok ahli guru mengarahkan untuk benar-benar menguasai materi dan mengerjakan soal serta bertanggung jawab terhadap materinya. Setelah waktu habis dan guru melihat bahwa siswa telah siap berdiskusi memahami materi ahli dan mengerjakan soal yang diberikan sebelumnya, Guru menginstruksikan agar kelompok ahli kembali ke kelompok asal kemudian guru memberikan waktu kepada siswa menjelaskan materi kepada anggota kelompok secara bergiliran serta menjelaskan cara menjawab soal yang telah diberikan sebelumnya. Dengan catatan setiap anggota kelompok mendapat giliran dalam menjelaskan, waktu yang diberikan guru ± 35 menit.

Kira kira 10 menit sebelum pelajaran berakhir guru memberikan kuis kepada siswa. Setelah kuis berakhir guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas, setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa agar memahami materi yang akan dipelajari pada

pertemuan berikutnya dan memberikan PR kepada siswa. Guru menutup pelajaran.

Pada pertemuan keempat ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa jauh lebih baik daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Diskusi terlihat aktif yang mana siswa yang sebelumnya malu malu sudah tidak malu lagi dalam mengemukakan pendapat.

5. Pertemuan Kelima (23 Februari 2012)

Pertemuan Kelima ini guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengumpulkan PR yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan apersepsi dan motivasi, menjelaskan tujuan pembelajaran.

Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk kelompok asal. Selanjutnya guru memberikan lembar soal kepada setiap anggota kelompok seperti pada pertemuan pertama. Dari soal yang telah diberikan guru mengarahkan siswa untuk berfikir apa yang telah diketahui dan apa yang ingin ditemukan. Selanjutnya guru menyediakan waktu ± 5 menit untuk mengumpulkan ide-ide bagaimana cara menyelesaikan soal. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan pertanyaan terhadap soal yang tidak dipahami yang nantinya akan didiskusikan. Selanjutnya apabila waktu yang telah diberikan telah habis, guru menginstruksikan kepada para siswa untuk membentuk kelompok ahli sesuai dengan kode soal yang telah diberikan. Siswa yang mendapat kesamaan kode berkumpul menjadi tim ahli. Guru memberikan lembar

ahli kepada setiap anggota kelompok dalam satu kelompok dengan materi yang berbeda. Lembaran ahli tersebut berkaitan dengan soal yang telah diberikan sebelumnya dan akan membantu siswa mengerjakan soal yang telah diberikan sebelumnya. Guru memberikan waktu ± 17 menit kepada kelompok ahli untuk mendiskusikan materi dan juga menentukan cara untuk mengumpulkan alternatif-alternatif yang mungkin untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada soal yang telah diberikan. Kepada kelompok ahli guru mengarahkan untuk benar-benar menguasai materi dan mengerjakan soal serta bertanggung jawab terhadap materinya. Setelah waktu habis dan guru melihat bahwa siswa telah siap berdiskusi memahami materi ahli dan mengerjakan soal yang diberikan sebelumnya, Guru menginstruksikan agar kelompok ahli kembali ke kelompok asal kemudian guru memberikan waktu kepada siswa menjelaskan materi kepada anggota kelompok secara bergiliran serta menjelaskan soal yang telah diberikan sebelumnya. Dengan catatan setiap anggota kelompok mendapat giliran dalam menjelaskan, waktu yang diberikan guru ± 35 menit.

Kira kira 10 menit sebelum pelajaran berakhir guru memberikan kuis kepada siswa. Setelah kuis berakhir guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas, setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa agar memahami materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan memberikan PR kepada siswa. Guru menutup pelajaran.

Pada pertemuan kelima ini proses belajar mengajar sudah sangat sesuai dengan yang penulis harapkan. Sehingga pada pertemuan berikutnya sudah dapat untuk dilakukan test hasil belajar.

6. Pertemuan Keenam (1 Maret 2012)

Pertemuan keenam ini peneliti mengadakan tes untuk mengetahui hasil siswa. Tes ini dilaksanakan selama 2x40 menit dengan jumlah soal 5 butir sebagaimana yang terlampir pada Lampiran E serta lembar soal dan lembar jawaban disediakan oleh peneliti.

Pelaksanaan tes berjalan dengan baik dan tertib. Siswa tampak semangat mengerjakan soal-soal pada lembar jawaban tetapi ada beberapa siswa yang berusaha melihat hasil kerja temannya. Dalam pelaksanaan tes guru berkeliling mengontrol pelaksanaan tes.

C. Analisis Data

Pada Sub BAB ini disajikan hasil penelitian yang mencakup peningkatan hasil belajar siswa, perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran SSCS dan pembelajaran konvensional.

1. Hasil Belajar Matematika

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang peneliti lakukan dari hasil ulangan BAB I yaitu Lingkaran. Nilai tersebut peneliti peroleh dari guru bidang studi Matematika. Uji homogenitas ini peneliti lakukan di 3 kelas dan

membandingkannya. Setelah dibandingkan ternyata ketiga kelas tersebut sama-sama homogen. Jadi atas pertimbangan tertentu peneliti memilih kelas VIII₁ sebagai kelas uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda untuk soal *posttest* siswa, kelas VIII₂ sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII₃ sebagai kelas kontrol. Hasil pengujian homogenitas terdapat pada Lampiran I dan disajikan secara singkat pada Tabel VI.6 :

TABEL IV.6

UJI HOMOGENITAS

Jenis Varians	Kelas		
	Kelas VIII ₁	Kelas VIII ₂	Kelas VIII ₃
S	222,97	181	180,14
N	29	24	28

Menghitung varians terbesar dan terkecil pada Kelas VIII₁ dan kelas VIII₂

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}} = \frac{222,97}{181} = 1.23$$

Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus : $db_{pembilang} = n - 1 = 29 - 1 = 28$ (variens terbesar)

$$db_{penyebut} = n - 1 = 24 - 1 = 23 \text{ (variens terkecil)}$$

Taraf signifikan () = 0,05, maka diperoleh $F_{tabel} = 1,96$

Menghitung varians terbesar dan terkecil pada Kelas VIII₁ dan kelas VIII₃

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}} = \frac{222,97}{180,14} = 1.24$$

Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus : $db_{pembilang} = n - 1 = 29 - 1 = 28$ (varians terbesar)

$$db_{penyebut} = n - 1 = 28 - 1 = 27 \text{ (varians terkecil)}$$

Taraf signifikan () = 0,05, maka diperoleh $F_{tabel} = 1,88$

Menghitung varians terbesar dan terkecil pada Kelas VIII₂ dan kelas VIII₃

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{181}{180,14} = 1.005$$

Bandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Dengan rumus : $db_{pembilang} = n - 1 = 24 - 1 = 23$ (varians terbesar)

$$db_{penyebut} = n - 1 = 28 - 1 = 27 \text{ (varians terkecil)}$$

Taraf signifikan () = 0,05, maka diperoleh $F_{tabel} = 2.00$

Kriteria pengujian :

Jika : $F_{hitung} > F_{tabel}$, tidak homogen

Jika : $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, homogen

Ternyata pada Kelas VIII₁ dan kelas VIII₂ $F_{hitung} < F_{tabel}$,
atau $1.23 < 1,96$, pada Kelas VIII₁ dan kelas VIII₃ $F_{hitung} < F_{tabel}$,
atau $1.24 < 1,88$ dan pada pada Kelas VIII₂ dan kelas VIII₃ $F_{hitung} < F_{tabel}$,
atau $1,005 < 2.00$. Maka dapat disimpulkan bahwa varians –
varians adalah homogen.

b. Uji Normalitas

Sebelum menggunakan uji test-t, dilakukan uji normalitas terhadap data *posttest* yang peneliti peroleh. Hasil uji Normalitas data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran N dan terangkum pada Tabel IV.7 :

TABEL IV.7

UJI NORMALITAS

Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	9.2745	11.070	Normal
Kontrol	5.1421	11.070	Normal

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diamati bahwa nilai χ^2_{hitung} kelas eksperimen sebesar 9.2745 sedangkan untuk nilai χ^2_{hitung} kelas kontrol sebesar 5.1421. Dengan membandingkan χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0.05$ dan dk (derajat kebebasan) = k-1 maka dk kelas eksperimen = 6-1=5 dan dk kelas kontrol = 6-1=5. Dengan demikian dapat dicari pada tabel chi kuadrat dan didapat χ^2_{tabel} kelas eksperimen maupun kontrol = 11.070 dengan kriteria sebagai pengujian sebagai berikut :

Jika : $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, Distribusi data tidak normal

Jika : $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, Distribusi data normal

Setelah dibandingkan ternyata $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis

Kedua syarat untuk uji tes-t telah dipenuhi, selanjutnya dilakukan uji tes-t. Data Hasil uji tes-t dapat dilihat selengkapnya pada Lampiran O dan terangkum pada Tabel IV.8 :

TABEL IV.8

UJI HIPOTESIS

t_{hitung}	$- t_{tabel 5\%}$	$t_{tabel 5\%}$	Keterangan
3.2653	-2.021	2.021	$t_{hitung} > t_{tabel}$ tertolak H_0 di

Berdasarkan tabel IV.10 diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} = 3.2653$.

Hal ini berarti nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan nilai t_{tabel} dan $-t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% ($-2.021 < 3.2653 > 2.021$) dengan demikian H_0 ditolak. Selain itu, adanya perbedaan mean antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen adalah 77.0833 dan kelas kontrol adalah 63.9286.

2. Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran SSCS terhadap hasil belajar matematika siswa

Untuk mengetahui seberapa besar kecilnya pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran SSCS terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Nurul Hidayah Sungai Salak dapat ditentukan dengan rumus ebagai berikut :

$$r^2 = \frac{t_{hitung}^2}{t_{hitung}^2 + n - 2}$$

$$r^2 = \frac{3.2653^2}{3.2653^2 + 52 - 2}$$

$$r^2 = \frac{10.6622}{10.6622 + 50}$$

$$r^2 = \frac{10.6622}{60.6622}$$

$$r^2 = 0.1758$$

Maka

$$KP = 0.1758 \times 100\%$$

$$KP = \mathbf{17.58\%}$$

D. Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa

Berdasarkan hasil analisis data t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu *mean* hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) memberikan pengaruh yang lebih dibandingkan pembelajaran konvensional. Sebagaimana yang dikatakan sugiyono bahwa jika kelompok *treatment* lebih baik dari pada kelompok kontrol,

maka perlakuan yang diberikan pada kelompok *treatment* berpengaruh positif.¹

Perbedaan yang positif pada kelas eksperimen dikarenakan dalam pembelajaran di kelas selama pengamatan, guru telah melakukan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan.. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Model ini mengutamakan kooperatif yang dapat meningkatkan prestasi siswa, dikatakan oleh Wina Sanjaya dalam bukunya *Strategi Pembelajaran* bahwa beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dan prestasi belajar berbanding lurus dengan hasil belajar yang dicapainya.

Pokok bahasan bangun ruang kubus dan balok merupakan salah satu pokok bahasan yang cocok untuk diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) . Hal ini dikarenakan pokok bahasan bangun ruang kubus dan balok dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi yang akan dibahas.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2010 , h. 159.

Berdasarkan analisis data yang penulis lakukan, maka dapat dikatakan bahwa, data tersebut mendukung rumusan masalah yang diajukan yaitu Ada pengaruh yang positif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) .

2. Kontribusi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar matematika siswa

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) memberikan sumbangan positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Besar pengaruh yang diberikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 17.58% . Dengan demikian dapat disimpulkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII₂ di MTs Nurul Hidayah Sungai Salak sebesar 17.58%.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari mean yang diperoleh oleh kedua kelas, dimana mean kelas eksperimen dan kelas kontrol secara berturut-turut adalah 77.0833 dan 63.9286. Artinya dari adanya perbedaan maka terdapat pengaruh yang positif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar Matematika siswa dan besarnya pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 17.58%.

Dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) ini masih ada terdapat kendala di antaranya pernah terjadi perbedaan pemahaman konsep dalam memahami materi antara siswa satu dengan yang lainnya. Model ini merupakan bagian dari pola pembelajaran *Peer Teaching* yang artinya pembelajaran oleh teman sendiri yang sangat rentan dengan perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep. Di samping itu tidak semua siswa

yang memiliki kemampuan untuk mengemukakan pendapat. Siswa yang cenderung pemalu dan kepercayaan dirinya kurang apabila tidak dimotivasi akan berpengaruh terhadap kesuksesan dan kelancaran pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih peka dalam membimbing siswa agar siswa satu dengan yang lain tidak salah dalam memahami materi pelajaran karena Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dengan Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) merupakan bagian dari pola pembelajaran *Peer Teaching* yang artinya pembelajaran oleh teman sendiri yang sangat rentan dengan perbedaan persepsi dalam memahami suatu konsep.
2. Guru hendaknya dapat dengan baik memotivasi siswa dalam mengemukakan pendapat dan menyampaikan materi pada kelompok asal. Karena tidak semua siswa yang memiliki kemampuan yang baik dalam mengemukakan pendapat dan penyampaian materi.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 1993
- , *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 2008
- Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta, PT Ar-ruzz Media, 2008
- Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, PT Rineka Cipta, 2006
- Berman, Melvin L, *Aktif Learning*, Bandung, NusaMedia, 2006
- Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung, PT Sinar Baru AL-Grasindo, 2007
- Hartono, *Analisis Item Instrumen*, Nusa Media, Bandung, 2010
- _____, *Analisis Item Instrumen Analisis Tes Hasil Belajar Dan Instrumen Penelitian*, Bandung, Zanafa Publishing, 2010
- , *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Belajar, 2004
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2006
- <http://fisika21.wordpress.com/2010/10/12/model-pembelajaran-sscs/> (13 april 2011, jam 20.10 wib)
- Ibrahim, Muslim, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya, UNESA, 2000
- Isjoni, *Cooperative Learning*, Jakarta, ALFABETA, 2007
- Menteri Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI. No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen & Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, Bandung, Fermana, 2006
- Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung, Rosda Karya, 2005
- Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*, Jakarta, PT Rineka Cipta, 2003
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung, Alfabeta, 2010
- Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika*, Pekanbaru, Suska Press, 2008

- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, Bandung, Rajawali Pers, 2010
- Sabri, Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Jakarta, *Quantum Teaching*, 2007
- Sanjaya, Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta, Kencana, 2009
- „strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan, Jakarta, Prenada Media Grup, 2008
- Sadiman, Arif, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2004
- Slamet Yunus, *Pengantar penelitian Kuantitatif*, Surakarta, Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbit dan Percetakan UNS (UNS Press), 2008
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta, 2010
- Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung, Alfabeta, 2010
- Susilana, Rudi, *Media Pembelajaran*, Wacana Prima, Bandung, 2007
- Suraji, *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Jigsaw Learning dengan Sistem Turnamen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kecamatan Sungai Lala Kabupaten Indragiri Hulu*, 2010
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2010
- Wena Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta, Bumi Aksara, 2010